

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#155

The Curse

Strong Lines

Turbo OutRun

BUON COMPLEANNO
REV'N'GE!

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Febbraio 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 2

RAWING

2014-2024

HAPPY BIRTHDAY

HAPPY BIRTHDAY

Retro gaming

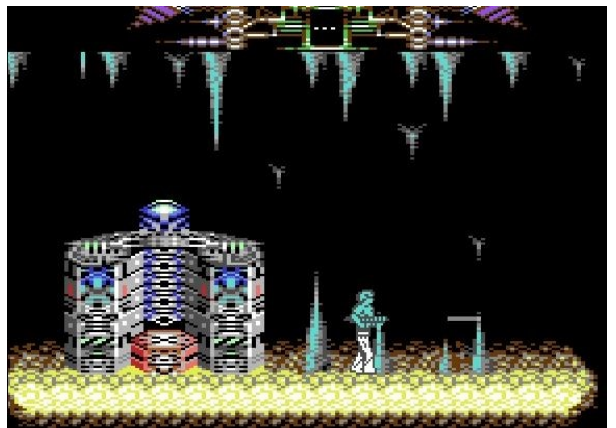
In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



EDITORIALE NUMERO 155

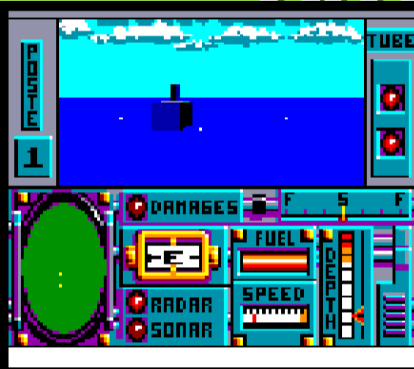
Buon Compleanno REV'n'GE! In questo mese di Febbraio 2024 sono passati 10 anni da quel Febbraio 2014 quando è uscito quel primo numero!

Questa nuova impostazione delle recensioni è flessibile perché per mantenere lo stesso numero della pagine potrebbero esserci tante recensioni quanto sono le pagine ad esse dedicato oppure di meno se un gioco richiede più di una pagina. Ho aggiunta una novità che è l'icona della videocamera che vuol dire che per quella recensione c'è una trailer registrato da me. Una cosa in più oltre che leggere.

In qualche numero, ma già da questo, ci sono delle recensioni già fatte se per qualche motivo non so cosa recensire o devo decidere all'ultimo momento cosa fare. Generalmente per alcune sezioni, soprattutto le Console e le Recensioni Brevi lo decido sul momento, ma può capitare di non avere idee e quindi recupero qualche vecchia recensione dalla fanzine.

La cover finale è un poster rielaborato dall'utente "freehand" del forum eab.abime.net.

Buona Lettura!



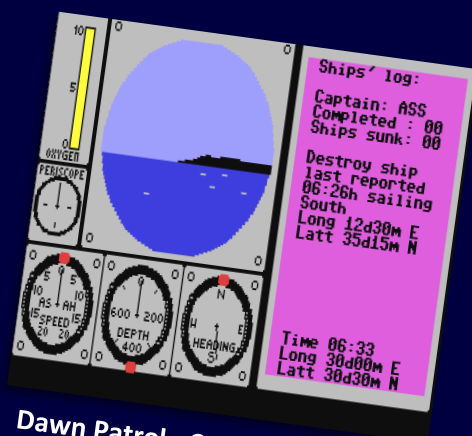
Advance Destroy Simulator - Amstrad CPC

Non sapevo che questo gioco fosse uscito anche sugli 8-Bit e quindi grande curiosità di vedere come è stato fatto.



Blue War - Amstrad CPC

Un simulatore marino che ricorda molto da vicino A.D.S. per la parte grafica con la differenza che ora siete a bordo di un sottomarino



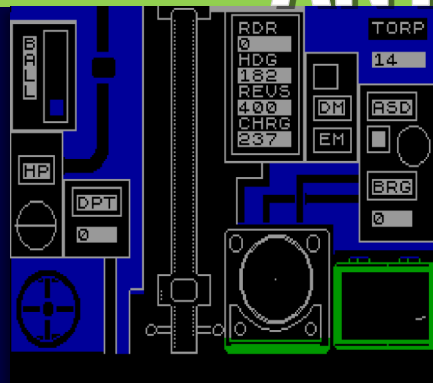
Dawn Patrol - Commodore 64

Simulatore di sottomarino che è un genere che come quelli di volo attrae molti giocatori e io in particolare ho sempre amato i giochi in cui posso comandare un sommergibile.



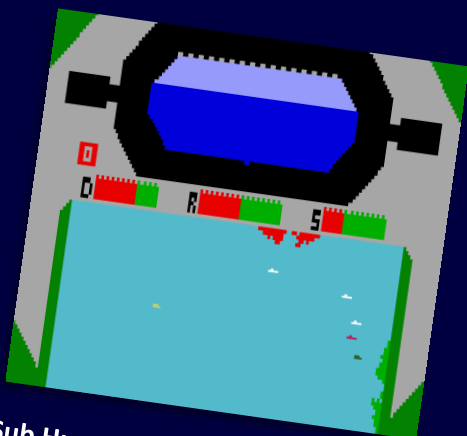
Destroy Escort - Commodore 64

Simulatore navale che sembra decisamente curato nei particolari e devo dire che non vedo l'ora di provarlo e vedere quanto sia realistico.



Hunter Killer - ZX Spectrum

Sotto il mare, a quota periscopio, anche per lo ZX Spectrum. Forse lo avete già letto nell'edizione ST, ma non è detto che sia lo stesso gioco.



Sub Hunt - Intellivision

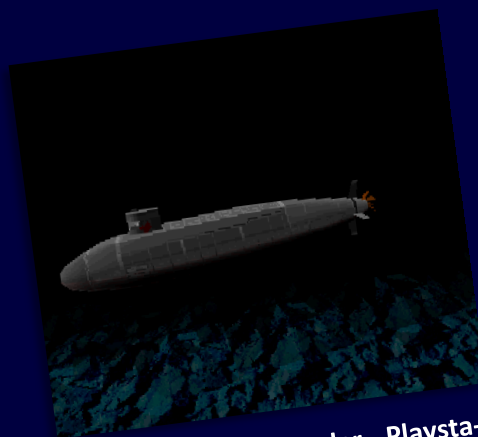
Ritorna la Console per mostrare che queste genere di simulazioni sono gestibili senza problemi. Siete pronti alla caccia?



Sealance - Amiga

Riuscirete a resistere chiusi dentro una lattina a molti metri sotto il mare senza avere crisi di claustrofobia?

Non sarà facile gestire un sottomarino moderno.



Submarine Commander - Playstation

Grafica 3D per esaltare la simulazione sottomarina grazie alla potenza della Playstation. Dubito che pilotare e comandare un sottomarino con un joypad sia così semplice.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #155**Febbraio 2024**

Aladin	Ti99/4A	27
Curse	Atari 8-Bit	15
Dragon's Quest or a Twist in the Tail	Atari 8-Bit	14
European Championship 1992	Atari ST	18
First Shapes	Apple IIGS	34
Motocross	Commodore 64	12
Pac-Man	ZX Spectrum	23
PageSetter III	Amiga 1200	36
Roach Motel	Amiga	17
Space Ace	Commodore PET	27
Spheroid	Amiga	23
Spider-Man	Atari 2600	32
Soldier of Light	MSX	26
Strong Lines	DOS	19
Super Monaco GP	ZX Spectrum	26
Turbo Girl	Amstrad CPC	13
Turbo OutRun	Commodore +4	24
Tower of Doom	IntelliVision	32
Vendetta	Commodore 64	10-11
Warlords	Macintosh	20-21

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



VENDETTA



E' sicuramente uno dei titoli più interessanti per il Commodore 64 che molti suoi appassionati consideravano come la sua killer application e mostrare cosa era in grado di fare questo computer.

Al tempo non sono mai riuscito a trovarlo nemmeno nella versione budget, ma oggi finalmente sono in grado di provarlo e vedere se era realmente un top game oppure no.

Voi siete un soldato con lo scopo di salvare vostro fratello e sua figlia che sono stati rapiti da dei terroristi, quegli stessi che avevate combattuto anni prima. La polizia non vi aiuta perché crede che siate coinvolti nel rapimento e quindi dovete agire nell'ombra e da soli per salvare le due persone che amate di più e anche per dimostrare che siete innocenti da ogni accusa.

La visuale del gioco è isometrica esattamente identica a quella vista in *The Last Ninja* e alcune scene sembrano addirittura fin troppo simili, ma del resto entrambi sono prodotti System 3 e quindi un po' di influenza c'è stata; quindi buona occasione per mostrare di nuovo



Per evitare che questo sistema di gioco non diventi noioso o troppo simile a *The Last Ninja*, hanno aggiunto una sezione di guida tra una locazione e l'altra. Questa corsa in auto ha una visuale in terza persona in cui dovete evitare di essere distrutti dai nemici, tuttavia, la vostra auto è dotata di mitragliatori e missili.

Ci sono anche pattuglie della polizia e dato che vi credono complici dei terroristi, se vi fermano dovete mostrare loro le prove che avete raccolto.

Un gioco che ha i vari livelli collegati l'uno all'altro perché arrivate nel primo con la vostra auto, dovete cercare le prove, uccidere i terroristi e poi quando ave-



quel motore molto apprezzato e riproporlo in una trama moderna.

Il sistema di gioco questa volta è un po' diverso perché per trovare gli ostaggi dovete raccogliere delle prove che vi costringono a rimanere in un livello fino a quando non le trovate. Un'altra cosa interessante diversa dal *Ninja* è che gli oggetti utili da trovare nelle varie schermate lampeggiano per farvi capire dove si trovano per una esplorazione più approfondita (tra le cose da trovare ci sono coltelli, pistole, bombe a mano e forse anche delle prove).



te raccolto la prova che vi serve, salite in auto e dovete di nuovo combattere per raggiungere una nuova destinazione.

La visuale isometrica vi complica inizialmente le cose perché alcuni nemici vi attaccano subito appena finisce di disegnare la scena (come in *The Last Ninja*) e dovete un attimo prendere confidenza con i controlli. I combattimenti sono senza senso perché spesso perdete l'unica vita che avete pur tirando i pugni. Se non siete perfettamente allineati con il nemico non lo colpite. Ci sono anche dei bug perché alle volte il nemico si incastra da solo e tira pugni all'aria.

Se correte per fuggire dai loro attacchi e volete ucciderli dovete trovare una posizione corretta, di fronte a lui, e colpirlo.

I nemici morti rinascono ogni volta che fate avanti e indietro in una schermata e quindi prima di passare da una all'altra dovete essere sicuri che non ci siano cose da trovare.

La difficoltà è mal calibrata per via di bug quando affrontate i nemici: nel primo livello, nella seconda schermata c'è un soldato con un mitragliatore che appena vi vede vi spara raffiche di colpi e non avendo armi non avete speranza. Dovete correre verso di lui senza dargli tempo di tirare fuori l'arma e colpirlo con i pugni (inizialmente non avete armi). Anche qui un altro bug perché il nemico si incastra da solo contro di voi e tira pugni e calci all'aria. Anche voi però contribuite a questo problema e per colpirlo dovete cambiare posizione e sperare di essere più veloci di lui.

La grafica isometrica crea altri problemi perché, ad esempio, alcune scale ci passate in mezzo e anche qui dovete essere esattamente al pixel giusto per poter salire e la visuale non aiuta per niente.

La sezione di guida è uno scempio. Grafica orribile, forse ai livelli di *Crazy Cars*. L'auto ricorda

un po' quella di *Turbo Charge*, ma in *Vendetta* la Ferrari è decisamente irriconoscibile se non per il colore e durante i testacoda.

Fondali messi lì per riempire lo schermo, oggetti a bordo strada pochi e monocromatici. Giocabilità pessima, guida caotica, testacoda frequentissimi e poi ci sono delle deviazioni da prendere che non portano a nulla o non servono per velocizzare l'arrivo in un nuovo livello.



Se la polizia vi ferma dovete fornire la prova corretta e se sbagliate a dargliela il gioco finisce e dovete ricominciare tutto da capo.

The Last Ninja avrebbe dovuto insegnare a migliorare la meccanica di gioco isometrica e invece è addirittura peggio e poi la sezione di guida, buona idea, ma mal realizzata.

Vendetta sicuramente doveva essere il punto di arrivo di quel motore visto in precedenza e invece si perde in se stesso.



Pessima giocabilità sia nella sezione isometrica per via di bug durante i combattimenti, la precisione al pixel per raccogliere oggetti, per salire le scale e per aprire la porta dell'auto e iniziare quella orribile corsa in terza persona. Usando i trucchi scoprirete altri bug. Dato che senza questi aiuti morite molto velocemente non vi rendete conto se ci sono errori di programmazione.

Nella corsa in auto, anche con i trucchi, non avete vantaggi perché se non fornite al poliziotto di turno la prova corretta perdete lo stesso e dovete ricominciare tutto da capo.

Due giochi diversi in un solo titolo: la parte peggiore di *The Last Ninja* e un clone di *Crazy Cars*.



1991, SYSTEM 3

GRAFICA	9
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GALEALE	4+



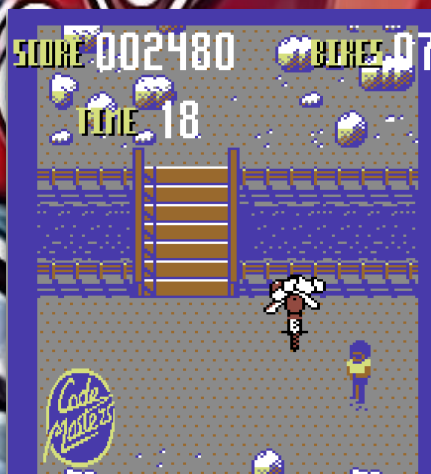
Il motocross è un genere di corsa sportiva caratterizzata da tracciati non asfaltati, con dossi, buche, salti acrobatici in alcune edizioni, fango e spesso cadute non pericolose.

Riprodurre questo tipo di gare in videogioco ha dato il via ad una serie di giochi sempre abbastanza diversi sia come visuale e grafica principalmente. Generalmente trovate molti titoli simili con una visuale in terza persona per una giocabilità arcade e un'esperienza abbastanza realistica.

Il gioco di oggi ha un approccio diverso perché è con una visuale laterale e a scorrimento orizzontale che pur mantenendo un certo stile realistico nella grafica ha



una giocabilità molto diversa dai classici Arcade di questo tipo. Non vedete mai il percorso completo e gli ostacoli appaiono improvvisamente e dovete quasi d'istinto risolverli.



Motocross è ispirato fortemente a *Kickstart*, con una grafica decisamente più bella e anche di grosse dimensioni e un paesaggio realistico. Il tracciato è isometrico solo come visuale e lo rende più attraente del vecchio titolo da cui prende forte ispirazione.

In questo gioco avete le classiche vite che sono rappresentate dalle moto a disposizione e dovete completare 5 sezioni di abilità e 4 prove a tempo che, tuttavia, non potete scegliere. Sono delle competizioni sequenziali e dovete completare ognuna di queste per accedere alle altre.

Le prove di abilità sono con visuale laterale in cui impennate la moto per fare le discese e le salite, poi di nuovo impennare la moto prima di fare un salto per superare un tronco o un sasso.

Le prove a tempo la visuale è dall'alto e dovete arrivare al traguardo in un percorso pieno di ostacoli di ogni tipo tenendo conto che se andate troppo veloci non riuscirete ad evitare certe

situazioni pericolose.

Alternando le due visuale per prove completamente diverse dovrebbe farvi giocare con questo titolo a lungo.

La grafica è buona e in ogni prova è sempre diversa e cambiano gli scenari. Da questo punto di vista un C64 sfrutta molto bene.



La qualità grafica è il suo punto migliore per l'accuratezza dei percorsi.

La meccanica di gioco tuttavia è molto diversa rispetto a quei giochi con visuale in terza persona tipo "Hang-On". Qui sono gare singole e sono principalmente di abilità e velocità.

La guida della moto è difficile come lo era in *Kickstart* perché la guida con entrambe le ruote per terra la fate solo nel terreno pianeggiante. Per le salite e le discese dovete stare impennati e usare solo la ruota posteriore, stessa cosa per fare i salti tenendo conto che se impennate troppo o poco cadete per terra e perdete una moto.

Nelle prove a tempo è più facile, ma il percorso è così pieno di ostacoli che vi obbligano ad andare piano e arriverete al traguardo facendo tempi molto alti.



1989, CODEMASTERS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5



Anche delle tranquille e simpatiche ragazze amano salire in sella a potenti moto e correre alla massima velocità facendo le cose più impensabili, mettendo anche la loro stessa vita in pericolo. E' l'ebbrezza del pericolo viaggiando sulle due ruote che spinge uomini e donne a farlo, anche per mestiere.

Questa volta siete un tenente dell'armata Korg e scelti per una missione suicida perché dovete distruggere tre Elder (esseri cibernetici) che stanno rubando i rifornimenti per i coloni e prima di farlo dovete anche distruggere le astronavi robot che li scortano. Solo tre livelli tutti diversi e ciascuno di questi è formato da varie sezioni in modo tale che se perdete una vita ripartite dall'ultima in cui siete arrivati.

E' un gioco di moto però di guerra in cui dovete sparare per distruggere e i percorsi sono labi-

rintici. Ricorda forse *Gauntlet* dove invece che andare a piedi usate una futuristica moto.



Il concetto è correre su dei percorsi pieni di ostacoli che cambiano livello dopo livello che sono tubature, piccoli muri e principalmente voragini nel terreno o strade che si sbriciolano per il peso della moto. Ovviamente ci sono le astronavi robot e altre difese terrestri che vi sparano.

Avete un sacco di vite, potete subire diversi colpi, ma non è indicato da nessuna parte la vostra energia e ad un certo venite distrutti, proprio quando cominciate a capire la meccanica di gioco e quindi tutto da capo dall'inizio della sezione.

Nelle immagini vedete il secondo livello, ma non ci arriverete mai senza usare i trucchi. Non avete idea di quanto potete resistere agli attacchi nemici, non ci sono (a



quanto ho visto) bonus per l'energia e quindi giocate finché resisterete. Perdere e ricominciare la sezione quando siete vicini al suo superamento vi farà arrabbiare e non di poco.

Non è male come idea e ben fatto esteticamente con buoni colori, buona definizione e anche uno scorrimento abbastanza fluido. Peccato per una difficoltà mal calibrata fin da subito.

Vi consiglio di usare la tastiera perché il gioco prevede l'uso di un tasto per sparare e uno per saltare. Con il joystick non credo supporti il secondo pulsante e tenendo conto della sua difficoltà usare joystick e tastiera insieme non è l'ideale.

Il tipico gioco in cui non sai giudicare perché la grafica è bella, ma la giocabilità è rovinata da una difficoltà mal calibrata dovuta all'assenza di aiuti extra lungo il percorso. La sua estrema difficoltà qualcuno potrebbe vederla nel fatto che è molto corto, ma avendo varie sezioni poteva essere meglio gestita.

**1988, DINAMIC**

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	6
GLOBALE	6+



Un'avventura grafica testuale con immagini per mostrarvi cosa state facendo, cosa state vedendo e aiutarvi in qualche modo a capire dove andare o come interagire con quello che vedete sullo schermo. Nel regno in cui siete sale al potere un nuovo Re (dopo la morte di sua sorella), tuttavia, non gli viene riconosciuto tale diritto se non trova un ciondolo magico (il suo diritto di essere Re potrebbe essere rivendicato da chi lo trova). Egli è convinto che il ciondolo sia stato rubato quando sua sorella fu uccisa durante la caccia al drago. Il Re vi dà 500 monete d'oro per uccidere la creatura alata e recuperare l'oggetto. A questo punto dovete esplorare il regno, visitare varie locazioni, interagire con le persone e cercare indizi per trovare il Drago non



solo in superficie, ma anche in grotte sotterranee, edifici abbandonati e intricate foreste. Durante la vostra esplorazione scoprirete che il Re non è stato del tutto sincero raccontandovi la sua struggente storia. In realtà è lui il vero nemico perché ha trasformato l'attuale principessa in un Drago e una volta che lei sarà uccisa lui diventerà Re e assoggetterà il regno.

Il vostro scopo è quello di far tornare la ragazza nella sua forma umana e riconquistare il regno sconfiggendo l'usurpatore.

È un'avventura grafica con un parser testuale semplice che usa un verbo e un nome, tuttavia, è complicato perché pur avendo le immagini non vedete esattamente quello che fate o gli effetti delle vostre scelte. Ci vuole fantasia anche per risolvere degli enigmi testuali.

A differenza di quelle puramente testuali e con immagini che vedete di tanto in tanto, qui le avete sempre sullo schermo e pur non animate e pur non vedendo bene i

dettagli vi danno comunque dei suggerimenti visivi e testuali su eventuali pericoli che potete affrontare oppure per cercare altre soluzioni.

Non amando questo genere, ho trovato una buona idea per rendere appagante un'avventura testuale.

È un genere di avventura che piace agli amanti del parser, ma questa volta potrebbe anche piacere a tutti gli altri perché le immagini sono presenti costantemente e anche se non aiutano tantissimo, in più di una occasione avete un piccolo aiuto visivo. Il giocatore occasionale lo scarcerà dopo pochi minuti di gioco. Il sonoro c'è, ma sono i bip bip dei comandi.



1985, ANTIC MAGAZINE

GRAFICA	8
SONORO	4
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6-

THE CLOSE



Aventura grafica punta e clicca che è un genere molto seguito e amato da tutti anche se è un po' passato di moda perché si preferisce di più i giochi di azione (anche per colpa dell'hardware sempre più potente e di una grafica quasi reale).

Siete dentro un castello per cercare le sue meraviglie nascoste che sono oggetti preziosi o qualche mistero. Tra le sue mura e l'arredamento ci sono oggetti magici alcuni dei quali vi bloccano il passaggio impedendovi di raggiungere altre stanze del castello.

Per sbloccare questi oggetti magici dovete usare delle magie che si trovano all'interno di alcune pergamene. Quando ne trovate una e dopo aver letto il contenuto, la magia viene inserita nel vostro libro per poter essere usata al mo-



mento giusto. Più pergamene trovate e più magie avrete per poter proseguire e sbloccare tutti gli ostacoli che vi troverete davanti.

Avete un inventario che però è limitato a cinque oggetti (oltre il vostro libro magico) e ogni volta che ne trovate uno in più dovreste lasciare uno di quelli che avete.

Potete lasciare uno degli oggetti in alcune alcove segrete che avete trovato in precedenza o dentro dei mobili, ma potete metterci solo un oggetto. Dovete quindi tenere a mente o scrivere su un foglio di carta dove li avete messi per poi andare a riprenderli.

L'interfaccia è semplice. Giocate con il joystick per muovere il puntatore sullo schermo e il vostro personaggio si muove solamente quando con il puntatore trovate qualcosa con cui interagire. Mi piace molto questa cosa perché funziona bene ed è esattamente come ve lo aspettate.

Grafica curata anche nelle animazioni del personaggio, colori buoni anche se tendono un po' ad essere monocromatici, ma può essere anche una scelta. Buon musica di accompagnamento.

Classica avventura grafica punta e clicca con inventario limitato che vi obbliga a scartare degli oggetti importanti per far posto ad altri che forse lo sono ancora di più.

La vera difficoltà è che gli oggetti che lasciate non sono lì per terra e ben visibili, ma dovete metterli dentro dei mobili e poi ricordarvi dove sono.

Molto giocabile!



Gold



1992, L.K. AVALON

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Roach Motel



YOU - ONE HEAVY DUTY STOMPING DUDE. ABLE TO FALL SHORT DISTANCES WITHOUT INJURY. UNUSUAL ABILITY TO COLLECT MILLIONS OF SPRAY CANS WITHOUT DROPPING ANY OFF. A TRULY AMAZING CHARACTER.



PREHISTORIC OR POSTCATACLYSMIC ROACHES (WE DON'T KNOW FOR SURE) JUMP ON THEIR NOGGINS TO DESTROY THESE PERSISTENT BADDIES



PULL DOWN TO DUCK

ACID RAIN - WILL FRY YOUR BRAIN

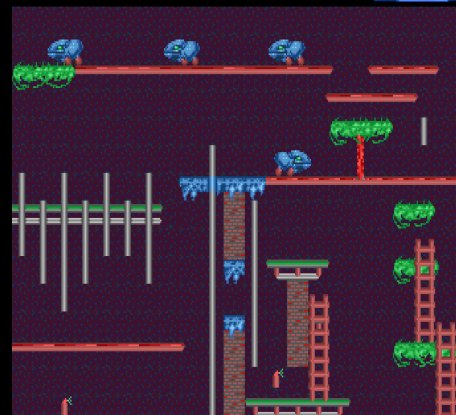
STARS - GOOD SOURCE OF POINTS (BELIEVED TO LOWER SERUM CHOLESTEROL)



BOYDS - UPON CONTACT THEY WILL POKE OUT YOUR EYES - DO NOT ATTEMPT TO FEED THEM



THE MYSTERIOUS AND BEAUTIFUL TOUPEE OF DEATH WEARING THIS HAIRPIECE WILL ENABLE YOU TO KILL ROACHES FROM BELOW, ABSORB ACID RAIN DIRECTLY INTO YOUR BRAIN WITHOUT HARM, AND BASH BOYDS INTO THE HEAVENS AS AN ADDITIONAL BONUS. IT MAKES A GREAT FASHION STATEMENT.



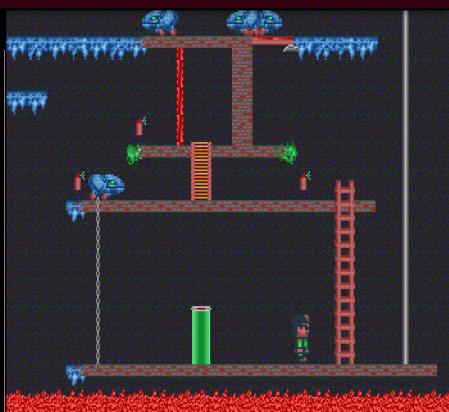
Score: 5900 Roach Motel Lives: 1 Level: 1

giocare più e più volte. Male perché magari può farvi arrabbiare così tanto da rinunciare a continuare.

Vi ricordo che è un gioco scritto in AMOS. Musica simpatica e di buon accompagnamento.

Solitamente quando si recensiva un gioco lo si faceva con quelli commerciali, titoli sui quali c'era una forte aspettativa da parte dell'utente finale. Non si recensivano i giochi gratuiti, quelli shareware o P.D. (pubblico dominio). Questo gioco è uno di questi, è un P.D., è uno di piattaforme e l'autore ha speso poco tempo nel realizzarlo sapendo bene anche lui che non vincerebbe di certo un premio per la giocabilità (e qui entro in scena io che lo dovrò giudicare e vedere se si merita un buon voto oppure no).

Non è esente da bug, errori, problemi di memoria e crash di sistema, ma è comunque un gioco da



Score: 25450 Roach Motel Lives: 1 Level: 1

dei quali potete uccidere saltandogli in testa, mentre alcuni che volano non lo potete fare. Quelli che camminano hanno l'abitudine di scomparire sotto il terreno per poi riapparire in altri punti.

Diverse piattaforme ognuna con le proprie caratteristiche e anche di fisica che dovete imparare a conoscere partita dopo partita. Queste sono collegate con scale e funi che potete usare per salire e scendere. Nei livelli più avanzati ci sono anche ascensori e alcuni tipi di collegamenti che possono essere fatti in una sola direzione (I livelli li potete selezionare prima di giocare).

Una cosa importante da sapere è che non siete invulnerabili se cadete da una piattaforma non così alta come sembra e quindi dovete sempre usare funi e scale.

La giocabilità è buona, divertente e ogni livello nasconde una difficoltà diversa e ogni volta è come se la affrontaste per la prima volta e questo è un bene è un male. Bene perché vi invoglia a



Score: 0 Roach Motel Lives: 1 Level: 1

provare per tutti gli amanti del retro gaming e dell'Amiga.

Il vostro scopo è quello di recuperare tutte le lattine spray sparse per il livello. Ci sono mostri di vario tipo alcuni

Un gioco di piattaforme che per il tempo speso nel realizzarlo è venuto fuori molto bene e di certo regge il passo con altri titoli commerciali più blasonati per quanto riguarda la giocabilità.

Non sfrutta l'Amiga però una partita di tanto in tanto se la merita.

Il gioco può essere anche installato su Harddisk che vi consiglio perché per salvare i punteggi richiede che il disco sia sproteetto.



1993, R. SCOTT

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	8



Un gioco del calcio ogni tanto è giusto recensirlo anche perché è uno degli sport più seguiti al mondo le cui competizioni sono state fatte anche durante le guerre. E' la versione Arcade di *World Cup '90* di Tecmo rimodellata per il Campionato Europeo del 1992 per essere distribuita su computer.

Un approccio quindi decisamente arcade tipico dell'epoca e che riprende quello originale: la palla attaccata ai piedi per azioni personali, per passare la palla ai propri compagni e poi tirare in porta. Oltre che i 22 giocatori c'è anche l'arbitro che, tuttavia, è abbastanza clemente e quindi sorvola su certe falli.



Essendo un arcade di vecchio tipo le azioni non vengono spezzate da interventi arbitrali severi come sono alcuni giochi moderni (anche se questi ultimi è sempre possibile scegliere che tipo di arbitro avere in campo).

Campionato Europeo con le principali squadre dell'epoca in cui



potete giocare fino a due giocatori (uno con il joystick e l'altro con la tastiera) in un torneo con otto squadre divise in 2 gironi con 4 squadre ciascuno.

Essendoci poche squadre non ci sono né gli ottavi né i quarti di finale, quindi le prime due squadre qualificate per ogni girone vanno direttamente alle semifinali.

Prima di giocare potete accedere alle varie opzioni che sono sottotitolate (il gioco è stato localizzato in sei lingue) tra le quali potete salvare i gol che potete rivedere come Highlights. Potete anche salvare le partite per evitare di giocare tutto il torneo in una volta sola.

Una cosa un po' strana è che pur avendo quasi tutte le squadre a disposizione, quando iniziate il torneo le otto da cui scegliere e quelle che formano i due gironi sono sempre le stesse. Per poter usare la vostra Nazione dovrete disattivare alcune squadre dal tabellone delle opzioni, tuttavia, non è chiaro come funzioni questa cosa.

Per quanto riguarda il gioco vero e

proprio c'è da dire che la grafica è fatta abbastanza bene e stessa cosa le animazioni anche se la velocità di scorrimento del campo non è fluidissimo. Non incide nulla sulla giocabilità. La difficoltà è ben calibrata perché recuperate facilmente la palla, il computer sbaglia i passaggi e il campo essendo molto corto con due passaggi siete pronti a tirare in porta (del resto è un gioco arcade e a quel tempo erano fatti così).

Arbitro effettivamente troppo clemente, perché il computer mi ha fatto gol dopo un brutto fallo su un giocatore. Non esiste il gol annullato per un fallo e non fischia nemmeno alcuni tipi di interventi. Stessa cosa poi ho fatto io. Da una parte lo adorerete e dall'altra lo odierete.

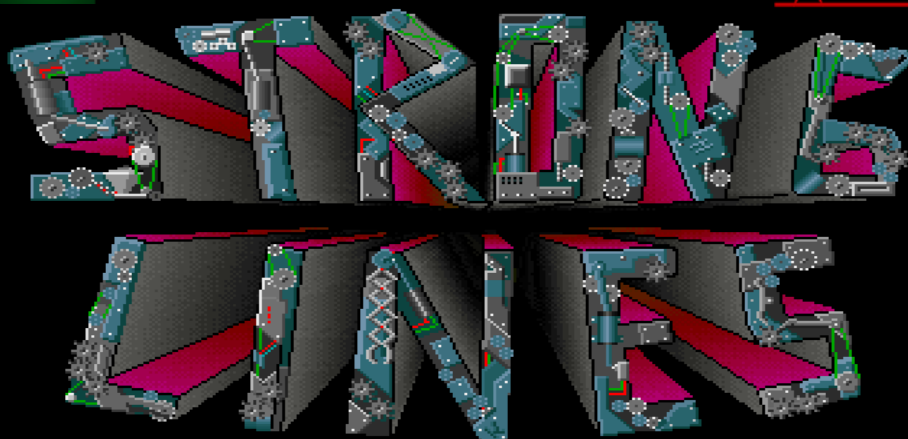
Se siete abituati a giocare ai giochi moderni di calcio e volete riprovare questo dovrete scendere a compromessi. Il portiere non è automatico e lo controllate voi quando l'avversario si avvicina. Pensando di controllare il difensore, usate il portiere per fermare l'avversario lasciando la porta vuota. Ci vuole un po' di pratica per capire questa cosa.

Sonoro inesistente: niente musica iniziale, né durante le opzioni e poco durante la partita.



1992, ELITE SYSTEMS

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	6
GLOBALE	7+



indietro, se lo fate perdete una vita. Un'altra differenza dal gioco originale in cui potevate stare solo sul perimetro dei disegni, ora potete stare anche a loro interno per rimanere al sicuro dai nemici o per un attimo di pausa (visto lo scorrere del tempo non è una saggia idea).

Ad ogni partita cambia la foto nascosta e quindi avete la voglia di giocare per scoprire che tipo di immagine dovete scoprire.

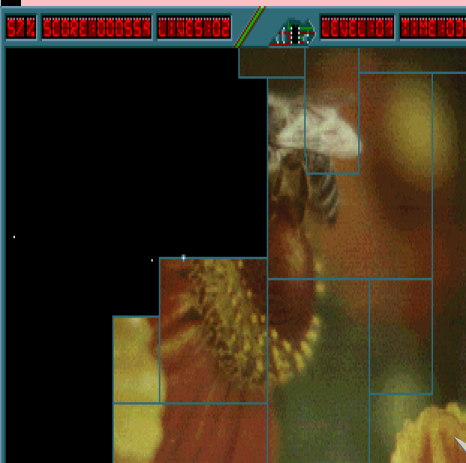
Alcuni giochi si ripetono nel tempo perché quelli originali hanno avuto un tale successo che vengono rivisti e corretti, vengono create versioni alternative perché il concetto di base è una sicurezza che il gioco piacerà anche se è stato giocato e rigiocato in tante varianti.

Il titolo in questione è un clone di *Qix* che dovrebbe migliorare quello stilizzato sistema di gioco senza grafica in cui con un puntatore sullo schermo dovevate colorare uno schermo completamente nero un pezzo alla volta partendo dal perimetro dello schermo e poi cercando di completare tutto quanto.

C'erano dei mostri che se vi colpivano mentre il puntatore, chiamato Marcatore, sta disegnando perdevate una vita.

Il titolo che vi faccio conoscere riprende quel concetto: uno schermo nero che deve essere riempito con questa volta una fotografia che viene rivelata mano a mano che completate dei quadrati o rettangoli sullo schermo.

Terminato il caricamento potete impostare le opzioni per la scelta della difficoltà che sarebbe quanto schermo potete completare per passare di livello (75%, 80%, 85% e 90%). La musica c'è, ma è in base al PC che avete perché alcuni tra i più vecchi potreb-



bero non avere nessuna scheda e quindi sarà tutto in silenzio (è un gioco non ha bisogno di musica o effetti sonori).

I nemici sono tre: il tempo per terminare il livello e quando scende a zero perdete una vita; due puntini come voi che sono i nemici che vi colpiscono quando state disegnando; voi stessi. A differenza di alcuni cloni in cui era possibile tornare

La grafica generale del Marcatore e dei nemici e anche la struttura sono esattamente quelli di *Qix*. Quello che cambia è che l'immagine nascosta è una fotografia di buona qualità che sicuramente invoglia a scoprirla ogni volta.

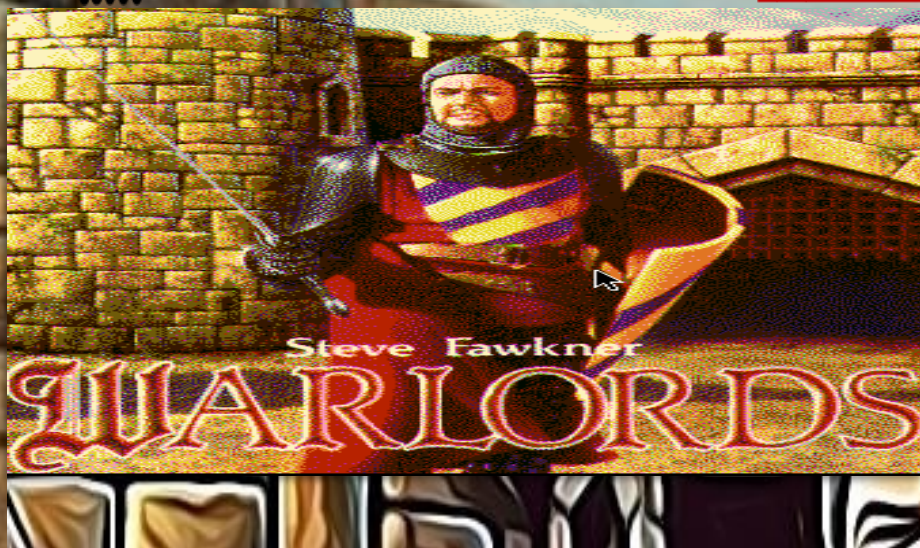
Sono sufficienti 640k di memoria, un 286 e una VGA. Non serve l'audio anche se la configurazione di questo Commodore PC 30 III aveva una Adlib che forse non è supportata.

Gold



1994, MAD DATA

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GALEALE	9



I giochi di strategia solitamente sono complicati per definizione con tantissime opzioni sia sullo schermo e poi alcuni anche nei menu a tendina che si fanno odiare e amare.

Quello recensito oggi è uno di guerra che si svolge in un periodo di tempo che può essere considerato medioevale per la tecnologia, ma per le ambientazioni, la storia e gli scenari è di fantasia.

Siete nel regno di Illuria e il vostro scopo è quello di controllare 80 città e per farlo dovete distruggere sette avversari che a loro volta vogliono fare lo stesso con voi.

Come dicevo prima è uno strategico di guerra, ma nei primi anni '90 è relativamente semplice per le opzioni che sono di fatto molto poche e i combattimenti sono automatici.



Leggere il manuale è importante per questo gioco, tuttavia, la versione Macintosh è diversa dalla versione Amiga e PC e il manuale fa riferimento a queste ultime. La versione Mac cambia nell'interfaccia e nei comandi e quindi inizialmente è un po' complicato se non avete la versione del manuale corretta.

Un'altra cosa diversa è la scelta delle fazioni perché potete giocare contro gli altri sette governatori oppure giocare da soli. Ognuno di questi ha due opzioni aggiuntive:



“Observer” e “Enhanced”. In più c'è anche una opzione per i combattimenti per renderli più o meno intensi.

Observer ha un significato che è sbagliato perché va attivato per far giocare il computer o i vostri amici. Enhanced non lo so perché non ho visto nessuna differenza durante il gioco e può essere attivato e disattivato durante il parti-

ta in corso.

Dopo un po' di partite di prova, le poche opzioni a disposizione diventano comprensibili e in pratica dovete ad ogni turno muovervi verso una città che è rappresentata da un castello e conquistarla dopo una battaglia.



Se riuscite a vincere vi rifornisce d'oro che nella versione Mac è diviso in tre gruppi. E' sempre oro, ma per usi diversi (scritto, monete e armi). Per consolidare la vostra fazione dovete costruire degli avamposti che hanno forme diverse in base alla fazione che scegliete e non sembrano servire per creare armate, ma solo per consolidare il territorio.

Quando avete una città sotto il vostro dominio avrete anche delle nuove armate e quindi aumenta il vostro potere soprattutto per sfidare eventualmente un Signore della Guerra vostro nemico.

Le unità sullo schermo non sono un insieme di armate, ma sono



Il sonoro è attivato nel pannello di controllo, ma è tutto silenzioso e quindi ingiudicabile da questo punto di vista e non ne terrò conto. L'audio è presente perché se fate degli errori, sentite un suono che vi avverte che state facendo una cosa sbagliata. Boh!

esattamente quello che sono. Se attaccate una città con un personaggio siete da soli contro tutti. C'è la possibilità di unire i singoli soldati in gruppi, ma la procedura è atipica perché dovete spostare una unità sopra un'altra e farle combaciare. Poi dal menu "stack" scegliete "group stack" e li unite insieme. Sullo schermo avete un solo personaggio che rappresen-

gruppo ha 12 passi. Vengono usati i passi del soldato che ne ha di meno. Non un problema però avrete gruppi formati da soldati con un numero di passi a disposizione diverso l'uno dall'altro.

Il consiglio iniziale è quello di giocare da soli senza computer perché in questo modo non avete l'ansia di essere attaccati, nel fat-

Una cosa da aggiungere è un bug di quando costruite un avamposto senza avere il denaro. Ve la fa costruire, ma poi non vi permette di chiudere il turno se mancano due o tre monete d'oro. Non c'è modo di andare avanti se non cambiare la fazione in corso. Addirittura se giocate contro sette avversari del computer potete prendere il controllo di uno di questi e andare avanti come se niente fosse. Fate giocare il computer, lo fate arricchire, gli fate fare un'armata fortissima e poi ne prendete il controllo.



ta in realtà due o più singoli soldati e a questo punto la conquista è più semplice perché attaccate i nemici con più uomini. L'ideale sarebbe quello di creare più gruppi formati da quattro o cinque unità e poi mandarle a conquistare allo stesso tempo più città per aumentare il vostro territorio.

Sui gruppi c'è una limitazione: i movimenti. Se nel gruppo c'è un soldato che ha a disposizione 12 passi e gli altri ne hanno 14, il



to che il computer conosce le regole, le scappatoie e conquista città su città, mentre voi dovete imparare ogni singola opzione.

Se imparate a giocare a quella Macintosh avrete difficoltà a giocare alla versione Amiga e PC e viceversa per mantenendo lo stesso concetto e modo di giocare. Cambia l'interfaccia e quindi se vi abituate in un modo, una diversa vi crea qualche grattacapo.



1992, SSG	
GRAFICA	9
SONORO	??
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7+

GIOCCHI

R E C E N T I



sonoro e una giocabilità che non facesse rimpiangere troppo l'Arcade.

La giocabilità è la stessa in cui dovete percorrere il labirinto mangiando tutti i semi mentre i quattro fantasmi vi inseguono e raccogliendo di tanto in tanto le quattro pillole energetiche che vi permettono di mangiarvi questi odiosi nemici.

Qualche bug come, ad esempio, alcune pillole rimangono disegnate sullo schermo che sembra non le mangiate (in realtà non ci sono, sono solo un artefatto grafico). Alle volte quando siete invulnerabili sembra che non mangiate i fantasmi pur prendendoli.

Difficoltà ben calibrata, ma forse la pillola energetica dura un po' troppo poco, ma forse era così anche nell'originale.

La grafica del labirinto è blu scuro e i fantasmi diventano dello stesso colore quando li potete mangiare e vi confondete un po'.



Pac-Man

Blinky, Dinky, Inky e Clyde ritornano ancora una volta nel 2023 come nuovissimo gioco o rimasterizzazione per lo Spectrum. Per l'occasione potete giocare sul vostro 8-Bit del cuore con la trasposizione originale del gioco esattamente come era nel Coin-Op.

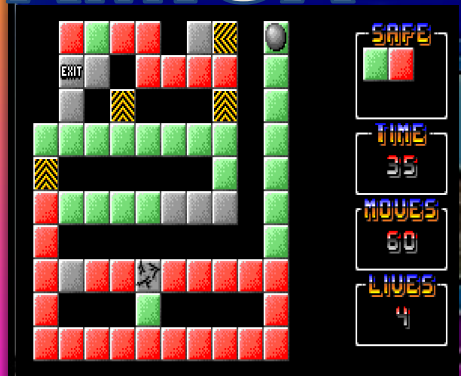
E' stato un lavoro lungo e curato perché l'autore ha cercato di avere i 50 frame al secondo, lo stesso

Gold

2023, MARCO LEAL

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

AMIGA

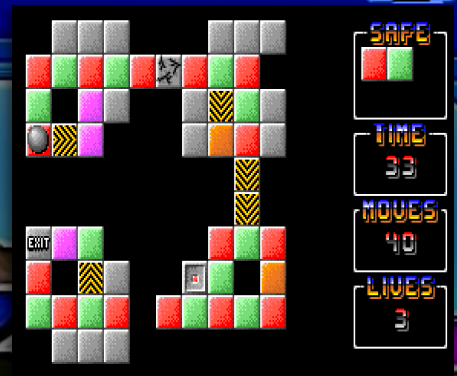


voi potete correre solo su quelle indicate nel pannello a destra.

I percorsi sono costruiti per mettervi in difficoltà perché potreste trovarvi bloccati in una casella dalla quale non potete più procedere.

Davvero intrigante questo gioco che nella sua semplicità nasconde una sfida che vi invoglia a giocare, scoprire che sul percorso ci sono mattonelle che si rompono al vostro passaggio (comunque sono segnate perché le vedete incrinare), avete un tempo limitato e poi anche passi limitati (vi spostate di un passo alla volta e ne avete solo un certo numero e se li finite, avete perso).

Buona la grafica, ottima musica ed effetti sonori.



Spheroid

Un altro nuovo gioco per Amiga uscito alla fine del 2023 ed è un puzzle game in cui dovete guidare una sfera di metallo lungo un percorso colorato fino al punto di uscita.

Il concetto del gioco è che avete una griglia di mattonelle che a seconda del livello sono letali, mentre



2023, 'ANDY'

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



scorrimento della strada non molto fluido, ma non rovina l'eccellente giocabilità. Ultimo, ma non ultimo, la qualità musicale davvero ottima che vi accompagnerà durante la corsa.

L'area di gioco è stata anche meglio curata di quanto si era visto sul C64 perché il cruscotto è più definito e curato nei particolari.



Dopo l'enorme successo di *OutRun* era necessario un seguito che potesse avere lo stesso impatto sui videogiocatori e spingerli a giocare a questa nuova corsa facendo dimenticare quello precedente.

Il nuovo gioco mantiene lo stesso sistema di guida, la visuale in terza persona e la stessa auto in cui il pilota è affiancato da una bella ragazza.

Per non essere un clone identico all'altro sono state aggiunte delle difficoltà come le noiose auto della polizia che cercano di impedirvi di correre troppo velocemente e una guida complicata per i numerosi incidenti quando scontrate gli oggetti al bordo strada che provocano rallentamenti e testa coda con perdita di tempo.

Anche in questo seguito avete un tempo limite che viene recuperato ogni volta che arrivata ad un pun-

to di controllo.

Lo scopo è quello di attraversare gli Stati Uniti da una costa all'altra con diverse città.

Un titolo uscito su tante piattaforme, ma non era mai stato convertito sul promettente Commodore Plus 4 e solo adesso nel 2024 potete giocare a questo titolo che vi farà cadere la mascella per terra per quello che sono riusciti a fare.

Tutto quello che avevate visto per la versione C64, le tante e belle schermate grafiche sono state ri-



prodotte molto bene. In più questa versione credo che sia una diretta conversione dall'Arcade perché sono state aggiunte delle schermate che sul C64 non c'erano.

Sono stati adottati alcuni trucchetti tipo le auto avversarie da lontano non sono colorate, ma quando sono più vicine lo sono e hanno colori diversi l'una dall'altra. Lo

Uscito nei primi giorni di Gennaio non poteva non essere recensito su REV'n'GE! Sono rimasto senza parole perché non mi aspettavo una realizzazione del genere. Come giocabilità e grafica mette anche la versione C64 in gradino indietro anche per il fatto che supporta un secondo pulsante del joystick per il "Turbo".

WOW

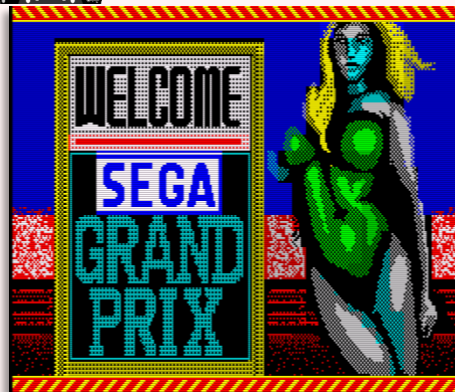
Gold

2024, TCFS

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GALEALE	9,5



**RECENSIONI
BREVI**



SUPER MONACO GP

Una conversione dall'Arcade con una grafica che a prima vista era impossibile da portare su macchine casalinghe e la trasposizione è stata traumatica perché perde tutta la bellezza estetica dell'originale. Rimangono alcune schermate grafiche decisamente ben fatte su questo 8-Bit.

C'è un solo tracciato, quello di Monaco in cui dovete qualificarvi e



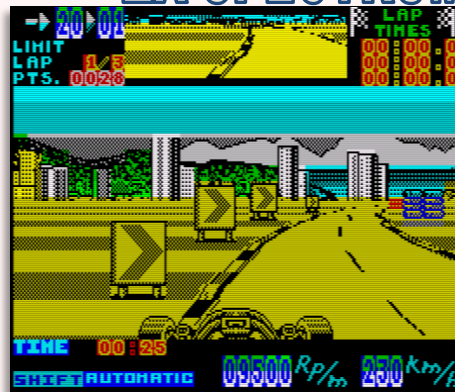
poi fare la gara contro 19 auto del computer. Lo scopo è arrivare ai vari punti di controllo prima che termini il tempo e poi a quello finale in una posizione tale da poter registrare il vostro punteggio.

La grafica sullo Spectrum è monocromatica giallo e nero per quanto riguarda la pista e l'auto, mentre lo scenario statico è colorato e dovrebbe farvi ricordare la città di Monaco. C'è anche lo specchietto retrovisore perfettamente funzionante.

A discapito della grafica è molto giocabile malgrado lo scorrimento è un po' scattoso. Le ruote girano realisticamente, le mani sul volante girano quando sterzate. Ci sono gli effetti sonori del motore, delle sterzate e frenate.

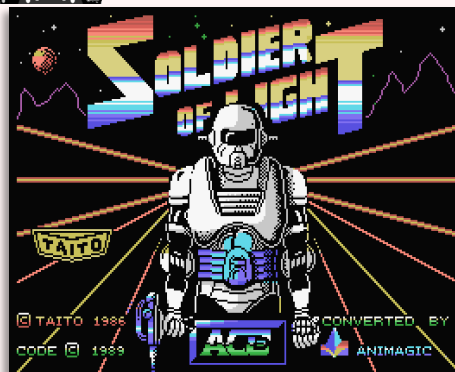
Tutto sommato non è così male come sembra e tenete conto che altre conversione a 8-Bit sono peggiori anche dal punto di vista estetico e di giocabilità.

ZX SPECTRUM



1991, U.S. GOLD

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



SOLDIER OF LIGHT

Un'altra conversione dall'Arcade che sembra ben più fattibile di Super Monaco GP, ma così non è stato.

L'introduzione è molto carina, colorata e fa ben sperare in una conversione di tutto rispetto, ma quando iniziate a giocare arriva subito la doccia fredda.



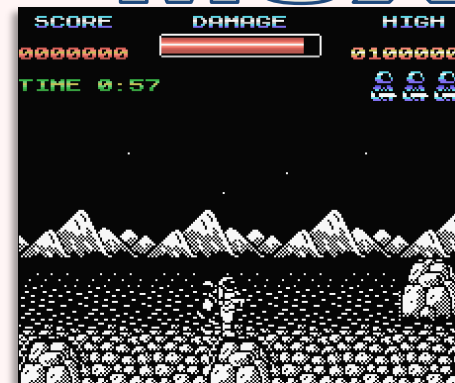
La grafica è completamente in bianco e nero e non si capisce il perché dato che tutto il resto è a colori: la schermata del titolo, quella dei punteggi, il pannello informativo sopra l'area di gioco. Tutto questo bisogna chiederlo alla Dro Soft.

La velocità di gioco è buona ed è l'unica cosa che si salva, ma rimane lento nell'aggiornamento nello scorrimento orizzontale e verticale e anche leggermente a scatti.

La difficoltà è frustrante, come era l'originale, tuttavia, sembra addirittura peggio sull'MSX perché malgrado la barra di energia sembra più resistente rispetto ad altre conversioni il numero dei nemici e la loro cattiveria è tale che non vi basta.

Nel video allegato ho fatto una buona partita tutto sommato anche se poi il giudizio rimane quello.

MSX



1989, DRO SOFT

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	5,5



ALADIN

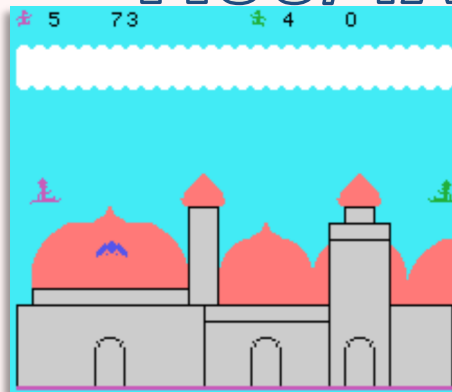
E' un gioco che è basato sul personaggio di film, cartoni animati e racconti. Non però un gioco di azione in cui dovete salvare una principessa o qualche avventura in cerca di tesori nascosti. Purtroppo l'immagine del gioco mi ha ingannato perché è un duello a due giocatori in cui dovete sconfiggere l'avversario volando sul vostro tappeto magico, evitan-



do un'aquila (così sembra) e colpire il vostro avversario prima che lo faccia lui. Non avete armi, ma semplicemente colpirlo dall'alto. Se lo colpite da sotto il suo tappeto, vince lui. Avete cinque vite e punti per ogni duello vinto.

Il gioco è tutto qui, bella grafica che sembra disegnata a mano con lo scenario che sembra riprodurre la città di Baghdad. Una melodia iniziale di introduzione e poi basta. Se siete da soli, non caricatelo nemmeno perché un gioco per due giocatori.

T199/4A



1984, MONSTERVISION	
GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	5,5



SPACE ACE

Non è il gioco laser Arcade convertito per il PET, ma uno sparatutto in 3D. Non c'è una storia dietro a questo gioco, ma credo che sia sempre la stessa: proteggere la Terra dagli invasori alieni. Dato che le astronavi nemiche sono vettori trasparenti non le pote-



te colpire ovunque. I vostri raggi si concentrano sullo schermo in due punti ben precisi e dovete fare in modo che i vostri raggi colpiscano due puntini vitali di queste astronavi. Ci sono due modi per farlo: seguite le astronavi nello spazio e poi sparare quando pensate che siano nel punto giusto oppure dovete bloccarle e poi centrarle più facilmente. Il primo metodo è molto casuale e poi quando colpite per la prima volta un'astronave, le altre si svegliano e cominciano a lanciare i loro missili. Il secondo metodo dovrebbe essere più facile, ma onestamente non ho capito come attivare questa funzione di blocco. Dalle istruzioni sembrerebbe facile come bere acqua da un bicchiere.

COMMODORE PET



1982, PET SOFT	
GRAFICA	9
SONORO	
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

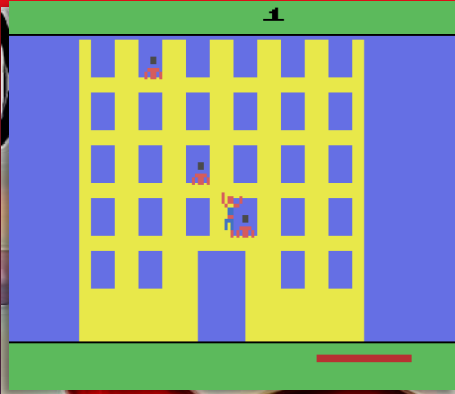
- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2





Spider-Man

Il primo videogioco dedicato alla serie *Spider-man* e il primo tratto dai fumetti *Marvel*.

Lo scopo è quello arrampicarvi su un grattacielo usando solo le ragnatele evitando tutti gli sgherri di Goblin che cercheranno di tagliare la ragnatela e farvi precipitare nel vuoto. Per salvarvi dovete spararne un'altra ragnatela per trovare un appiglio, ma non è così sconta-

to come sembra. La cosa migliore è sparare una ragnatela in verticale in questo caso.

Gli sgherri li potete sconfiggere dondolandolo con la ragnatela e dandogli un calcio, ma non sempre riesce questa cosa e quindi meglio evitarli.

Cercando di arrivare in cima al grattacielo ci sono delle bombe che vanno disinnescate, ma sono in punti dove la ragnatela non si aggancia tanto bene e le cose diventano frustranti.

Arrivati in cima al grattacielo dovreste affrontare Goblin che ha innescato una super bomba la cui miccia si accende durante il combattimento.

Se lo sconfiggete, il gioco ricomincia con un livello più difficile.

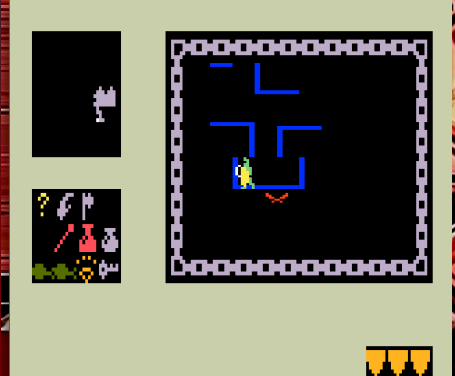
Difficoltà mal calibrata perché la scalata tutto sommato è semplice, ma quando trovate le bombe sembra quasi impossibile proseguire.



1982, PARKER BROTHER

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

INTELLIVISION



Tower of Doom

E' un'avventura in cui siete all'interno di un castello con lo scopo di trovare dei tesori meravigliosi scegliendo uno tra diversi personaggi e poi varie avventure divise per difficoltà e numero di livelli.

L'esplorazione è 2D dall'alto in cui siete all'interno di stanze buie in cui i corridoi e muri non si vedono,

ma si illuminano e rimangono visibili mano a mano che li scoprite. Nelle stanze potete trovare dei tesori, ma anche degli oggetti che hanno effetti diversi su di voi e dovreste scoprirli di volta in volta. Quando si avvicina un mostro dovete avvicinarvi (o lo farà lui) e entrate in un'arena in cui dovete sconfiggerlo (ricorda molto il combattimento in *Archon*) con visuale laterale e scorrimento orizzontale.

Giocabilità davvero stratosferica e anche grafica e sonoro dello stesso livello. Raccomandato vivamente.



Gold

1987, INTV

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a 3D appearance. Surrounding it are several white keys, some of which are partially visible and slightly out of focus. These include a key with a left-pointing arrow, a key with a right-pointing arrow, a key with a question mark, and a key with the word "Shift". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

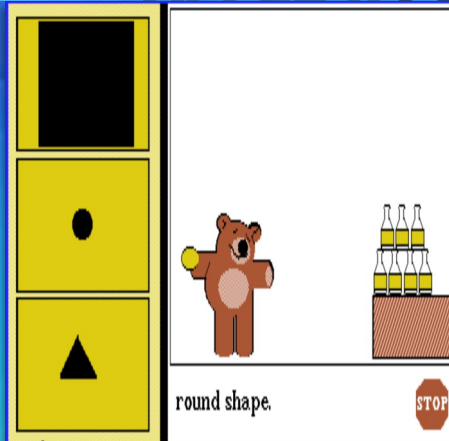
Education

MATEMATICA

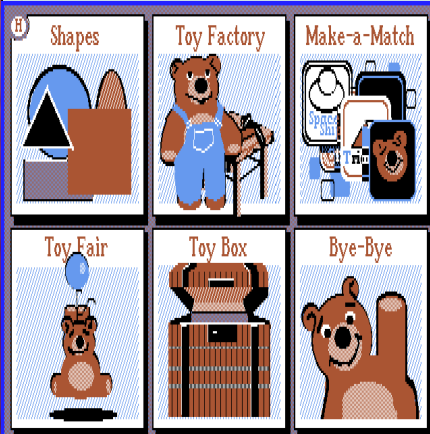
First Shapes



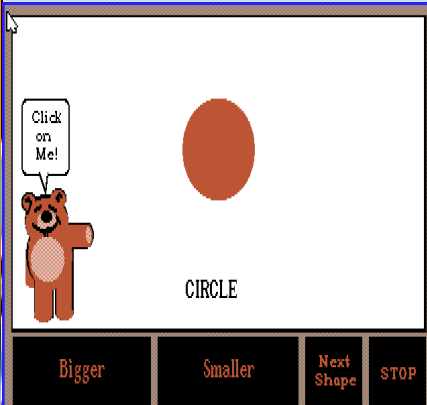
Version 1.0



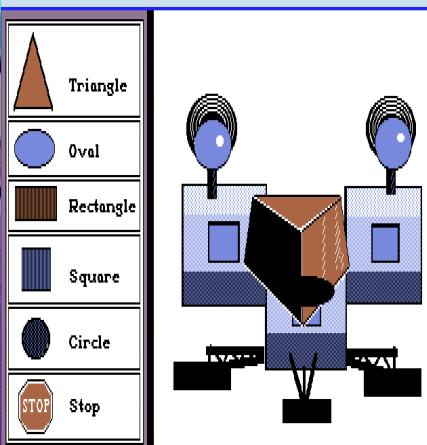
Educativo tradizionale che tro-
vo fantastico e ben realizzato per
questo sfortunato Computer che
si è trovato a competere con il
suo fratello maggiore e perdere
interesse dalla stessa Apple.
E' un gioco basato principalmen-
te sulla geometria visiva con
quattro esercizi diversi:



Shapes è imparare la forma degli
oggetti in cui vi vengono mostra-
te delle forme geometriche e clic-
cando sulla mascotte del gioco vi
viene detto a parole e con il testo
di cosa si tratta.



In **Toy Factory** dovete creare i
vostri giocattoli personalizzati
dopo aver scelto un tema e segui-
re le indicazioni sullo schermo e
usando le forme a disposizione.



Make-a-Match è il *Memory* in cui
dovete trovare delle carte uguali
e vincere la partita. Potete gioca-
re da soli, con un vostro amico o
contro l'orsetto Teddy. Dietro le
carte ci sono forme geometriche.



Toy Fair è la festa del paese in cui
dovete buttare giù una pila di
bottiglie dopo aver risposto bene
alla domanda che vi viene posta.

La quinta scelta è **Toy Box**, una
scatola di giocattoli, ma è vuota
perché quando create i giocattoli
vi viene chiesto di metterli qui
dentro.

Quattro simpatici mini giochi per
imparare a riconoscere le forme
geometriche, il loro nome e da usa-
re per costruire oggetti utili.

L'ennesimo buon educati-
vo che nella semplicità
d'uso è importante per il
bambino/a imparare a
riconoscere forme geome-
triche semplici che unite
danno forma a oggetti
complessi sia in 2D che in
3D.



1987, FIRST BYTE

GRAFICA	9
SONORO	9
EDUCATIVO	9
INTERAZIONE	9
GLOBALE	7

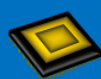
An isometric illustration on a brown background featuring various electronic and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right is a smartphone with a clock face, a small square icon with a star, and a cassette tape. In the center, a laptop has a hand cursor pointing at its screen. To the right of the laptop are icons for a magnifying glass with a minus sign, a padlock, a magnifying glass with a plus sign, and a power button. At the bottom left is a DSLR camera, a floppy disk, and a crossed wrench and screwdriver. At the bottom right is a microphone. Numerous white lines connect these icons, creating a network-like structure. Four large red text labels are overlaid on the image.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



68030



4 MB



AMIGA 1200

PageSetter3

Copyright ©1992 GOLD DISK Inc.

Concept and Design:

Kailash Ambwani, Arno Krautter

Program Development:

Arno Krautter, Phil Hotte, Kailash Ambwani

Brady Sheppard, Howard James

Fonts and Type technology:

Copyright ©1992 MILES Inc., Agfa Division.

Scrivere un documento compatibile e condivisibile con altre piattaforme era molto confusionario e caotico negli anni 90 perché ogni programma usava formati proprietari spesso incompatibili l'uno con l'altro.

Amiga, da molti considerata solo una macchina da gioco o una Console nella peggiore delle ipotesi, aveva programmi per scrivere documenti, tabelle e anche la possibilità di scrivere dei libri grazie ai DTP.

Uno di questi è PageSetter III che è un po' diverso dal funziona-

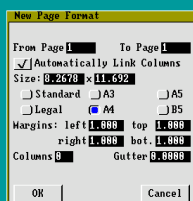
grandimenti che come predefinito è molto piccolo. Dovete manualmente ingrandire questo valore per poter lavorare come si deve. L'area di testo non è automatica, ma dovete crearla all'interno dell'area di lavoro (usando l'opzione "A") e poi iniziare a

o altri oggetti nel testo non sono automaticamente impermeabili e quando scrivete il testo questo si sovrappone all'oggetto creando confusione.

Gli oggetti aggiunti vanno editati cliccando due volte sopra di essi per permettere al testo di non sovrapporsi, di essere solidi e non trasparenti (una scelta in base al colore del foglio) oppure bloccare la clipart in una posizione che scegliete.

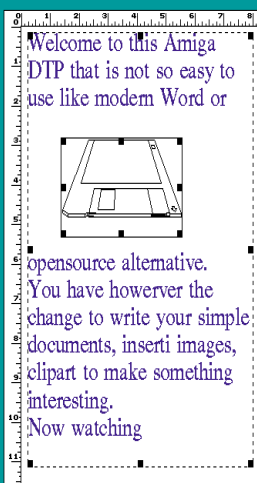
Il contenuto delle aree di testo e degli oggetti non si auto adattano ai cambiamenti della loro area. Se rimpicciolite una clipart, non si adatta al box in cui è contenuta con risultati orribili. La cosa da fare è creare un box delle dimensioni che volete e poi applicare l'immagine.

E' DTP in cui bisogna scendere a compromessi sul testo e sul fatto che ogni cosa non si auto adatta alle dimensioni della pagina.



mento di un Word Processor in cui aprite una pagina nel formato che volete e poi iniziate a scrivere il testo impaginato a vostro piacimento con l'inserimento di tabelle, immagini nelle posizione che ritenete opportune.

La prima cosa un po' scioccante è l'area di lavoro che non si adatta allo schermo in uso e pure scegliendo A4 avete un foglio che sembra un francobollo. Il programma usa un sistema di in-



scrivere tranquillamente usando l'opzione che è indicata come un carattere lampeggiante che appare quando scrivete il testo. Quando inserite immagini, clipart

Difficile da usare perché non vedete in tempo reale le modifiche al testo. Le vedete solo cliccando l'icona della "freccia". Di buono è che supporta alcuni formati compatibili con alcuni DTP per PC e quindi l'esportazione è fattibile. Se siete abituati ad usare un qualunque programma simile a Word (sia moderno che vintage) questo PageSetter lo troverete molto difficile da digerire.

1992, GOLD DISK

IMPAGINAZIONE	6
ESPORTAZIONE	8
IMPORTAZIONE	8
DIFFICOLTA'	5
GLOBALE	7-

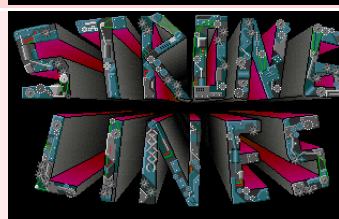
Top 3



The Curse



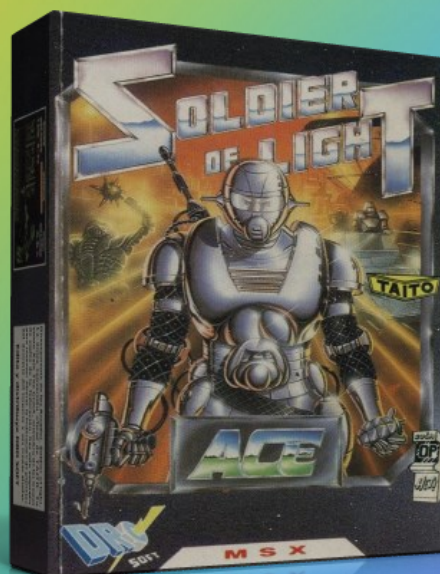
STRONG LINES



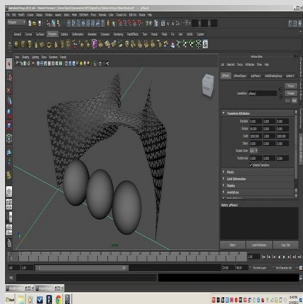
Pac-Man



Box Art: Copertine in 3D



COSA SUCCEDEVA NEL 1998?

DATA	EVENTI
1998	Il primo supercomputer che utilizza il sistema operativo Linux, componenti consumer, standard e una rete di interconnessione ad alta velocità e bassa latenza, è stato sviluppato da David A. Bader mentre era presso l'Università del New Mexico. 
1998	Silicon Graphics Incorporated (SGI) sviluppa inizialmente Maya come strumento di animazione 3D di nuova generazione, basandolo sul codice di sistemi precedenti creati da Wavefront e Alias. Maya trovò rapidamente l'adozione da parte dell'industria dei videogiochi e della grafica, in particolare nel cinema e in televisione. 
1998	L'avvento di Internet ha portato a un aumento della copia e della condivisione di contenuti digitali tra cui musica, video e software, spesso in diretta violazione delle leggi sul copyright. Per contrastare questo fenomeno, il Congresso degli Stati Uniti approva il Digital Millennium Copyright Act (o DMCA), che ha inasprito la punizione per la violazione del diritto d'autore su Internet. 
1998	Apple fa colpo con il suo iMac Bondi Blue, venduto a circa 1300 \$. I clienti hanno ricevuto una macchina con un processore G3 da 233 MHz, un disco rigido da 4 GB, 32 MB di RAM, un'unità CD-ROM e un monitor da 15 pollici. La macchina era nota per la sua facilità d'uso e includeva un "manuale" che conteneva solo poche immagini e meno di 20 parole. 

RECENSIONI #155

Vendetta (1990, Commodore 64)
Motocross (1989, Commodore 64)
Turbo Girl (1988, Amstrad CPC)
Dragon's Quest or a Twist in the Tail (1985, Atari 8-Bit)
The Curse (1992, Atari 8-Bit)
Roach Motel (1993, Amiga)
European Championship 1992 (1992, Atari ST)
Strong Lines (1994, DOS)
Warlords (1992, Macintosh)
Pac-Man (2023, ZX Spectrum)
Spheroid (2023, Amiga)
Turbo OutRun (2024, Commodore +4)
Super Monaco GP (1991, ZX Spectrum)
Soldier of Light (1989, MSX)
Aladin (1984, Ti99/4A)
Space Ace (1982, Commodore PET)
Spider-Man (1982, Atari 2600)
Tower of Doom (1987, Intellivision)
First Shape (1987, Apple IIGS)
PageSetter III (1992, Amiga 1200)

LE ALTRE VERSIONI

VENDETTA:

ZX Spectrum, Amstrad CPC (1990, System 3)

MOTOCROSS SIMULATOR:

Amstrad CPC (1989, Codemasters)

ZX Spectrum (1989, International Business)

TURBO GIRL:

Commodore 64, MSX (1988, Dinamic)

ZX Spectrum (1988, Alternative Software)

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992:

DOS, Amiga (1992, Elite Systems)

WARLORDS:

Amiga (1990, SSG)

DOS (1990, Ubisoft Entertainment)

SUPER MONACO GP:

Arcade (1989, SEGA Enterprises)

Genesis, Master System, Game Gear (1990, SEGA Enterprises)

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC (1991, U.S. Gold)

SOLDIER OF LIGHT:

Arcade (1986, Technos Japan)

Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum (1988, Ace)

Amstrad CPC (1989, RAD Games)

TOWER OF DOOM:

Windows, Xbox 360 (2010, Microsoft Game Studios)

TURBO OUTRUN:

Arcade (1989, SEGA Enterprises)

Amiga, Atari ST, ZX Spectrum, Amstrad CPC (1989, U.S. Gold)

FM Towns (1989, CSK Research Institute)

DOS (1990, SEGA Enterprises)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinosaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)

Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)



Simps

the sorcerer

